

# 5. HAGIA SOPHIA

INTERNATIONAL CONFERENCE ON  
MULTIDISCIPLINARY SCIENTIFIC STUDIES

OCTOBER 17-18, 2022, ISTANBUL

# 5. AYASOFYA

ULUSLARARASI MULTIDISIPLINER  
BİLİMSEL ARAŞTIRMALAR KONGRESİ

# PROCEEDING BOOK

Editors:

Prof.Dr.Oktay AYDOĞDU

Zhandos ALIMGEREYEV

ISBN: 978-625-8246-41-4

# HAGIA SOPHIA

5. INTERNATIONAL CONFERENCE ON CULTURE,  
CIVILIZATION AND MULTIDISCIPLINARY  
STUDIES IN SOCIAL SCIENCES

## AYASOFYA

5. Uluslararası Kùltür, Medeniyet ve Sosyal  
Bilimlerde Multidisipliner Arařtırmalar  
Kongresi



# PROCEEDING BOOK

**Editors:**

**Prof. Dr. Oktay AYDOĐDU**  
**Zhandos Alingereyev**

**ISBN: 978-625-8246-41-4**

## CONFERENCE ID

## CONFERENCE TITLE

HAGIA SOPHIA 5.INTERNATIONAL CONFERENCE ON MULTIDISCIPLINARY SCIENTIFIC  
STUDIES

## DATE AND PLACE

October 17-18, 2022 ISTANBUL

## ORGANIZATION

CAPITAL CONFERENCE / IKSAD /HAGIA SOPHIA JOURNAL OF GEOMETRY / WORLD WOMEN  
STUDIES JOURNAL / PEARSON JOURNAL OF SOCIAL SCIENCES AND HUMANITIES

## ORGANIZING COMMITTEE

Dr. Halide ASLAN, Ankara University  
Dr. Arzu AL, Marmara University  
Dr. Muhittin ELİAÇIK, Kırıkkale University  
Dr. Vedat AKMAN, Beykent University  
Dr. Özlem ÜLGER, Batman University  
Dr. Ömer SABUNCU, Harran University  
Dr. Meral BALCI, Marmara University  
Dr. Mutlu ÖZGEN, İstanbul Vakıflar Bölge Müdürlüğü  
Dr. Gulizar IBRAHIMOVA, Baku Euroasian University  
Dr. Cüneyt GÖKCE, Harran University  
Dr. Terane NAGIYEVA, Azerbaijan State Pedagogy University  
Dr. Dilshoda MUBAREKOVA, Tashkent State University  
Dr. Mahmut ÖZTÜRK, Harran University  
Hüseyin SARI, Türkiye Yazma Eserler Kurumu, Yazma ve Nadir Eserler Dairesi Başkanlığı  
Elvan CAFAROV, Azerbaijan State Pedagogical University

## PARTICIPANTS' COUNTRIES

Türkiye, Pakistan, Nigeria, Malaysia, Azerbaijan, Iran, Algeria, Kazakhstan, Indonesia, TRNC, Russia, India,  
Italy, Ukraine, Morocco, Albania, Iraq, Kyrgyzstan, Botswana, Tunisia

## TOTAL ACCEPTED PAPERS: 168

Rejected: 35

Turkey: 70

Other Countries: 98

**SCIENTIFIC ADVISORY COMMITTEE (PROFESSOR LIST)**

**Prof. Hülya ÇİÇEK, M D.**

*Gaziantep University, Medical Biochemistry Department*

**Dr. Yıldız AKSOY**

*İstanbul Medeniyet University*

**Dr. Ajda BAŞTAN**

*Sivas Cumhuriyet University*

**Dr. Hacı Murat TERZİ**

*Rusya, Orta Asya ve Kafkasya Uzmanı*

**Dr. Dilshoda MUBAREKOVA**

*Tashkent State University of Oriental Studies*

**Dr. Muhittin ELİAÇIK**

*Kırıkkale University*

**Dr. C. VIJAI**

*St.Peter's Institute of Higher Education and Research*

**Dr. Orhun Burak SÖZEN**

*Gaziantep University*

**Dr. Ayşe ERKMEN**

*Gaziantep University*

**Dr. Gulizar İBRAHİMOVA**

*Baku Euroasian University*

**Dr. Vedat AKMAN**

*Beykent University*

**Dr. Mustafa Latif EMEK**

*SSD Journal*

**Dr. Cholpon TOKTOSUNOVA**

*Kyrgyz Economy University*

**Dr. Ömer SABUNCU**  
*Harran University*

**Dr. Cüneyt GÖKÇE**  
*Harran University*

**Dr. Yehia ZALZALI**  
*Islamic University of Lebanon*

**Dr. Maha Hamdan ALANAZI**  
*King Abdullah University*

**Dr. Mahmut ÖZTÜRK**  
*Harran University*

**Dr. Terane NAGIYEVA**  
*Azerbaijan State Pedagogy University*

**Dr. Ebubekir ERASLAN**  
*Muğla Sıtkı Koçman University*

**Assist. Prof. RUPA SINHA**  
*SRM University, School of Hospitality & Tourism*

**Dr. N. Gamze YÖRÜK, Ph.D.**  
*Kocaeli Food Control Laboratory*

**Dr. Elżbieta Patkowska**  
*University of Life Sciences in Lublin*

**Dr. Faruk Dünder**  
*University of Glasgow*

**Dr. Fatih YILDIRIM**  
*Atatürk University*

**Dr. Günay MERHAN MUĞLU**  
*Atatürk University*

Zeynep Toprak - HALL 1

Fatemeh Ghodratabadi\_Sa... Hall 1 ekranını görüntüleyebilirsiniz

Sesnekleri Görüntüle

Kayıtlıyınız...

Kalan: 01:22:59

Özetle

Katılımcılar (8)

Katılımcı listesi:

- IKSAD ... (Ortak oturum sahibi, ben)
- Fatemeh Ghodratabadi\_Sa... (Aktif)
- Ayda ETKİN-3-HALL-1
- Hall 1 Arsh Jacinta Amuda
- Hall 1 session 3: John Okoro
- Hall 1, Hadis Hatami
- Hall 1: meh
- HALL-1 SESSION 3: Dr. Ibrahim D...
- Hall-1, Baru Şebnem Önder

Method

Ayda ETKİN, S-3, ...

Ayda ETKİN-3-HALL-1

Özetle Çık

Videoyu Sırala, Katılımcılar, Sohbet, Ekran Paylaşımı, Reaksiyonlar, Uygulamalar, Daha Fazla



Zeynep Toprak

Kayıtlıyınız...

Sesimi (Alt+A) ile açın veya sesi geçici olarak açmak için BÖŞLÜK tuşunu basılı tutun.

Kalan: 01:49:17

Katılımcılar (7)

Katılımcı listesi:

- IKSAD ... (Ortak oturum sahibi, ben)
- Dr. Umur GülerÖz
- Zaher BUZUCU
- Aytül Biggin-Session-1/Hall-1
- Gülen Kökkaya
- H-1-5-1-Ahmed Neamah
- S1-HALL-1 Serpil Entürk

IKSAD GLOBAL...

Zaher BUZUCU

IKSAD GLOBAL Hall 1

Aytül Biggin-Session-1/Hall-1

S1-HALL-1 Serpil Entürk

Gülen Kökkaya

Dr. Umur GülerÖz

H-1-5-1-Ahmed Neamah

Özetle Çık

Özetle Çık



**DATE: 18.10.2022**

**ANKARA TIME: 10:00-12:30**

**SESSION-1, HALL-1 / OTURUM-1, SALON-1**

**HEAD OF SESSION: Umut GÜLERYÜZ**

TOPIC TITLE	AUTHORS	AFFILIATION
HISTORICAL DEVELOPMENT OF HOTEL MANAGEMENT IN TURKEY WITHIN THE CONTEXT OF TOURISM MANAGEMENT	Umut GÜLERYÜZ	Atatürk University
TAXATION OF SOCIAL MEDIA CONTENT PRODUCERS	Aytül BİŞGİN	Karamanoğlu Mehmetbey University,
THE IMPORTANCE OF AZERBAIJAN'S ENERGY RESOURCES IN MEETING TURKIYE'S FUEL NEEDS	Axundova Lamiyə Ramiz qızı	Ganja State University. Ganja Azerbaijan
FORENSIC ACCOUNTING IN TURKEY CRITICAL ANALYSIS OF THE STRUCTURE	Ahmed Neamah Hussein HUSSEIN Ahmet ÜNSAL	Kırşehir Ahi Evran University
STREET FLAVORS OF ADANA FROM THE PERSPECTIVE OF STREET VENDORS	Sibel OĞUZ, Zafer BUZCU, Murat İsmet HASEKİ	Adana Alparslan Türkeş Bilim ve Teknoloji University, Çukurova University,
DIMENSION REDUCTION AND VISUALIZATION IN BIG DATA: AN ANALYSIS ON THE GAME INDUSTRY	Gülen ARIKAN KOKKAYA, Esen YILDIRIM	Marmara University,
DETERMINATION OF FURNITURE DESIGN CRITERIA REGARDING THE FICTIONAL SPACE: ANTALYA BILIM UNIVERSITY FURNITURE DESIGN STUDIO COURSE EXAMPLE	Başak KARADUMAN, Melda YILDIZ, Serpil Fatma ERTÜRK	Antalya Bilim University

**HAGIA SOPHIA 5. INTERNATIONAL CONFERENCE ON  
MULTIDISCIPLINARY SCIENTIFIC STUDIES, OCTOBER 17-18, 2022 ISTANBUL**

DIMENSION REDUCTION AND VISUALIZATION IN BIG DATA: AN ANALYSIS ON THE GAME INDUSTRY	Gülen ARIKAN KOKKAYA, Esen YILDIRIM	470-471
DETERMINATION OF FURNITURE DESIGN CRITERIA REGARDING THE FICTIONAL SPACE: ANTALYA BILIM UNIVERSITY FURNITURE DESIGN STUDIO COURSE EXAMPLE	Başak KARADUMAN, Melda YILDIZ, Serpil Fatma ERTÜRK	472-481
EFFECTS OF ATHLETE FOOD NUTRITION ON ENERGY AND PERFORMANCE: A RESEARCH OF ATP AND ENERGY	Oznur OZTUNA TANER	482
KNEE JOINT IMPEDANCE OPTIMIZATIONS FOR DESIGN OF TRANSFEMORAL PROSTHESES	Hande ARGUNŞAH	483-487
PERCEIVED SOCIAL SUPPORT AND MENTAL HEALTH	Bilge ER, Didem AYHAN	488-492
THE RELATIONSHIP BETWEEN NURSE'S PERCEPTIONS OF AGGRESSION AND COMMUNICATION SKILLS	Bilge ER, Didem AYHAN	493-494
A RESEARCH ON THE LANGUAGE AND CONTENT OF POLITICAL POSTERS IN ELECTION PROCESSES	Fatma OKUR ÇAKICI, Taylan Can DOĞANAY	495-512
EXAMINATION OF RELATIONSHIPS BETWEEN FOOTBALL FANATICISM WITH TRAIT ANGER AND ANGER EXPRESSION STYLES	Mert GÖKÇE, Sultan OKUMUŞOĞLU	513-530
YOUTH IN TURKEY AS A THRIVING FIELD OF INQUIRY AND THE CRITIQUE OF MICRO- POLITICS	Fatma OKUR ÇAKICI, Taylan Can DOĞANAY	531-539
THE CONCEPT OF SHARENTING AND EVALUATION WITHIN THE SCOPE OF CUSTODY RIGHTS	Miray ÖZER DENİZ	540-541
REGULATIONS PROTECTING THE CONSUMER IN PACKAGE TOUR CONTRACTS	Miray ÖZER DENİZ	542-543
THE IMPACT OF INTERNATIONAL ENTREPRENEURIAL CABABILITY ON INTERNATIONAL PERFORMANCE: A CONCEPTUAL MODEL PROPOSAL ON THE MEDIATING ROLE OF INTERNATIONAL MARKETING STRATEGY	Mustafa YILMAZ, Fatih GEÇTİ	544-545
THE EFFECT OF ORGANIZATIONAL CLIMATE COMPONENTS ON EMPLOYEE COMMITMENT: A RESEARCH ON SMALL AND MEDIUM-sized ENTERPRISES	Merve KAPLAN, Bülent DEMİRAĞ, Sinan ÇAVUŞOĞLU	546-559
ANALYSIS OF DIFFERENT TYPES OF CLOUDS AFFECTING LINK BUDGET IN FSO-BASED GROUND-TO-HAPS COMMUNICATION	Hamidullah RIAZ Gülşen SAKARYA Sitki ÖZTÜRK	560
A VISION-BASED ROW DETECTION FOR	Mohammad Reza Kamandar	561

# KURGUSAL MEKÂNLARA DAİR MOBİLYA TASARIM ÖLÇÜTLERİNİN DEĞERLENDİRİLMESİ: ANTALYA BİLİM ÜNİVERSİTESİ MOBİLYA TASARIMI PROJE DERSİ ÖRNEĞİ

**Dr. Öğr. Üyesi Başak KARADUMAN**

Antalya Bilim Üniversitesi, ORCID. 0000-0002-8113-5323

**Öğr. Gör. Melda YILDIZ**

Antalya Bilim Üniversitesi, ORCID.0000-0002-8039-8105

**Arş. Gör. Serpil Fatma ERTÜRK**

Antalya Bilim Üniversitesi, ORCID. 0000-0001-8137-6488

## ÖZET

İç Mimarlık disiplini, insanların değişen eylem ve ihtiyaçlarına yönelik birçok farklı işlevde ve boyutta mekânı daha sağlıklı, konforlu, estetik değeri yüksek, fonksiyonel ve sürdürülebilir hale getirmek amacıyla yapılan tasarım uygulamalarını barındırmaktadır. Mekân dışında mekânı oluşturan bileşenlerin ve mekansal öğelerin tasarımı da iç mimarlık alanına dâhil olmaktadır. Mimarın temeli olan mekânı oluşturan bileşenlerden sonra mekânın kullanım biçimini, fonksiyonelliğini etkileyen mobilya ise, insan ve mekân ilişkisini kuran iç mekân yerleşimlerini planlamadaki en önemli unsurdur. İnsanların gündelik yaşam ihtiyaçlarını gidermede eşya ve alet kullanmaya başladığından beri mobilyanın varlığından söz edilebilir. Günümüzde ise, mobilya değişen toplumsal yaşam pratikleri ve estetik anlayışı ile teknolojinin ilerlemesine paralel olarak biçimlenmekte ve çeşitlenmektedir. Çalışmanın amacı, mekân ve mobilya ilişkisi bağlamında kurgusal mekân için mobilya tasarım kriterlerinin Antalya Bilim Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü bünyesinde yer alan 2021-2022 güz döneminde verilen IAED 3103 kodlu Mobilya Tasarımı dersi kapsamında, etkisini belirlemek ve öğrencilere verilen kurgu mekân üzerinden tasarım kriterlerinin ağırlığını saptamaktır. Bu anlamda, öğrencilerden önerilen 5 kurgu türündeki animasyon filminden birini ele alarak seçtikleri sahne için bir mobilya tasarımları istenmiştir. Tasarım kriterleri olarak kurgu mekâna ait yer, zaman, olay, karakter ile mobilya tasarım kriterleri olarak malzeme, biçim, ölçü-oran, renk, ergonomiklik, statü-estetik etkenlerinin tasarımlarını ne kadar etkilediğine dair likert ölçekli bir anket uygulanmıştır. Sonuç olarak öğrencilerin tasarımlarında kurgusal mekâna ve mobilya tasarım kriterlerine dair ölçütleri dikkate aldıkları ve tasarımlarında ağırlıklı olarak yönlendirici oldukları sonucuna varılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** mobilya tasarımı, kurgusal mekân, mobilya mekân ilişkisi

## DETERMINATION OF FURNITURE DESIGN CRITERIA REGARDING THE FICTIONAL SPACE: ANTALYA BILIM UNIVERSITY FURNITURE DESIGN STUDIO COURSE EXAMPLE

## ABSTRACT

The Interior architecture profession constrains design applications that aim to create sustainable, high aesthetic value, healthier spaces in many different functions and sizes for people's changing actions and needs. Apart from the space, designing spatial elements and

components that compose the space are also included in the interior architecture field. Moreover to those components, the furniture element which affects the usage and functionality of the space is also important while planning interior spaces that establish the relationship between humans and space. It can be said that furniture has existed since people began to use objects and tools to meet their daily life needs. Today, furniture is shaped and diversified in parallel with the progress of technology with the changing social life practices and aesthetic understanding.

The study aims to determine the effect of furniture design criteria on fictional space in the context of the relationship between space and furniture, as well as to determine the effect of the design criteria and their weight over the fictional space. This subject was given to the students within the scope of the IAED 3103 coded Furniture Design course in the 2021-2022 fall semester in Antalya Bilim University Interior Architecture and Environmental Design Department.

In this respect, students were expected to design furniture for the scene they chose by considering one of the animation movies offered by the instructors. A Likert scale questionnaire was applied to determine how much the place, time, event, character concepts of the fictional space and material, form, size-ratio, color, ergonomics, status-aesthetics factors as furniture design criteria affected their designs. As a result, it was concluded that the students took into consideration the factors of the fictional space and furniture design criteria in their designs, while those elements have become to be their main guideline during the design process.

**Keywords:** furniture design, fictional space, furniture and space relation

## **GİRİŞ ve KURAMSAL ÇERÇEVE**

Mobilya kullanımı, insanlığın gündelik hayat yaşantısında dair değişen ihtiyaç, istek, beklenti doğrultusunda yaşam pratiklerini kolaylaştırmak için tarih boyunca varlığını sürdürmüştür. Günümüzde farklı malzemelerin üretilmesi, gelişen teknoloji ve değişen estetik anlayış kapsamında mobilya geniş bir yelpazede mekânların ve insan yaşamının vazgeçilmez bir parçası haline gelmiştir. Mobilya, mobil olanı başka bir deyişle hareketli olma durumunu yansıtmaktadır. İnsan yaşantısındaki mobil olma durumu mobilyaların işlevsel anlamda taşıdıkları fonksiyonel kullanımda çeşitlilik gösterirken, birey tarafından aynı standartlara sahip mobilyaların farklı kullanım durumlarını da yansıtmaktadır. Bu anlamda mobilya türlerini Özel ve Ürük çalışmalarında, hareketli ve durağan olarak sınıflandırırken aradaki geçişin göz ardı edilmemesi gerektiğini vurgulamışlardır. Hareket biçimleri ile yapılacak bir sınıflandırma yerine İnsanın “yaşamsal eylemlerine” göre bir sınıflandırma ile mobilyanın ana işlevlerini Çalışma Beslenme Temizlik ve Bakım Dinlenme, eğlenme ve oyalanma Uyuma Birleşik eylemler altında değerlendirmiştir. (Özel ve Ürük, 2021: 591)

Gerçek, İç Mimarlık ile Sinema olgusunun ortak bir kesişim noktası olarak Mobilya kullanımına ve tasarımına dair inceleme ve bulgular tespit ettiği çalışmasında; mobilyanın tasarım özellikleri, mobilya kullanım şekli, bilim kurgu filmlerinde kullanılan mobilyalara dair hangi stillerin ağırlıkla yer aldığı, en çok hangi tür mobilyaların kullanıldığı ve ünlü tasarımcılara ait mobilyaların varlığına dair çıkarımlarda bulunmayı amaçlamıştır. Bu anlamda incelenen 7 film üzerinden, kullanılan mobilyalar, mobilya türü, mobilyaların görsel, işlevsel, teknik ve anlamsal başlıkları altında irdelenmiş; ardından ünlü tasarımcılara ait kullanılan mobilyalara dair stil belirlenmesi yapılarak bilim kurgu filmlerinde gelecekteki çalışmalarda kullanılacak mobilya özellikleri belirlenmiştir. (Gerçek, 2014: 46-51)

Mobilya Tasarım	Görsel Özellikler			İşlevsel Özellikler	Teknik Özellikler	Anlamsal Özellikler
	Yüzey Karakteristiği	Malzeme	Form			
Oturma Elemanı				Ergonomik	İleri Teknoloji	Statü Göstergesi
Masa	Renk: Sıcak-Soğuk	Metal	Eğrisel	İkincil İşlev	Gömülü Teknoloji	
Yatma elemanı	Doku: Parlak, Mat, Yarı Mat	Ahşap	Rasyonel	Modüler	İnteraktif Yüzey	
Saklama Elemanı		Plastik		Dönüştürülebilir		
Sabit Eleman		Cam				
		Kumaş				

Tablo.1 Mobilya Değerlendirme ve Tasarım Kriterleri. (Gerçek, M. 2014)

Engin, çalışmasında Uygun'dan aktardığı haliyle mobilya özelliklerini Fonksiyonellik, Güvenilirlik, Dayanıklılık, Estetik Özellikler, Emniyet başlıkları altında değerlendirmiştir. (Engin, 2011: 4-5).

**İşlevsellik – Ergonomi:** Mobilyanın; mekân içinde, kullanıcının beklentilerinin tümüyle karşılaması beklenmektedir. Öncelikle kullanım alanının tam anlamıyla belirlenmiş olması ve antropometrik ölçülere sadık kalarak tasarlanmalıdır. İşlevselliği düşünülerek tasarlanan mobilyalarda, bu konulara önem verilmesi gerekmektedir.

**Estetik:** Mobilya kullanıldığı mekân içinde, kullanıcının dikkati çekerek beğenisini kazanan estetik özelliklere sahip bir tasarım ürünü olmalıdır.

**Biçim:** Bir şeyin bir mekânın şekli, bir mobilyanın kitlesi bir bütünü yapıları olarak tanımlanabilir. Biçimler, dikdörtgen, üçgen, geometrik ve serbest şekilli olmak üzere çok çeşitli şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Form ve Fonksiyon arasında sıkı bir ilişki vardır. Mimar Louis Sullivan'ın ortaya koyduğu Form fonksiyonu takip eder sloganı bu ilişkiyi bütün açıklığı ile ifade eder, ilk anda bu slogandan fonksiyonunun formu ortaya çıkardığı düşünülse de, kullanılabilirlik tek hedef değildir. Kullanılabilirlik kadar, güzellikle ilgili ihtiyaçlarımızın karşılanması önemli bir gerekliliktir. Kullanılabilirlik ve ekonomi sağlanması gerekli ön şart olduğu zaman bile tek bir tasarım veya form bulunmaz. (Kurtoğlu ve Evcî, 1988)

**Malzeme:** Bir varlığın, bir nesnenin, canlılığın vb. görülmesi, algılanabilmesi için birtakım araçlar yardımı ile sınırlarının belirlenmesi gereklidir. Biçimin algılanabilmesi için, bulunduğu ortamdan herhangi bir çizgi ile ayrılması gerekmektedir. Dolayısıyla bir ürün zaman boyutunda herhangi bir biçime sahip olarak belirli bir hacmi kaplar. Müzikte kullanılan enstrümanlardan olan gitar, elektro gitar ve klasik gitar adı altında ayrı ayrı biçimlerde tasarlanmışlardır. Aynı boyutlarda benzer işleve sunulan araçlar farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadırlar. Malzeme biçimin oluşabilmesi için bir araçtır. İnsanlar genellikle içgüdülerine ve sezgilerine bağlı olarak doğal malzemeye yakınlık duymaktadırlar. Kişi ile kendisine sunulan çevre arasındaki kaynaşma zorluğu, kişinin madde ile bu ilişkileri nedeniyle buluşmaktadır (Onur, 2000).

**Renk:** Renk yalnız görsel olarak algılanan bir plastik elemandır. Gözlerimizi kapadığımız zaman, siyah, beyaz veya kırmızı arasındaki farkı anlayamayız. Buna karşıt olarak bir elemanın yuvarlak kare veya çokgen formundan daha önce rengini algılarız (Doruk, 1973).

**Ölçü – Oran:** Ölçü özellikle mimarlık mesleğinde en çok kullanılan sözcüklerden biridir ve hemen beraberinde proporsiyon gelir. Yapıların her şeyden önce, içlerinden yaşayan insanlarla orantılı olarak meydana gelmeleri gerekir, yapının insana göre büyüklüğü doğru gerçekleşmediği zaman, bazen fiziksel, bazen psikolojik rahatsızlıklara sebep olur. Dar bir koridor, basık bir tavan, insanın psikolojik yapısında olumsuz reaksiyonları uyandırır. Yapının fiziksel çevre içindeki etkisi yapı dizaynının bir bölümünü teşkil eder. Bir meydan ortasına yerleştirilen anıt, bir parkla içine kurulan pavyonlar arasındaki boyutsal ilişkiler ya da dini bir yapının çevresindeki meydanla ilişkisi, çevreye göre ölçülü olma kavramının kapsamı içine girerler.

Ölçü kavramının bir diğer anlamı da yapının veya objenin kendi içinde ölçülü olmasıdır. Soyut

olarak iki büyüklük arasındaki sayısal ilişki veya bütünle onu meydana getiren elemanlar arasındaki ilişki anlamına gelir. Buna mimarlık dilinde bilindiği gibi proporsiyon denilmektedir. Gerçekte herhangi bir proporsiyonun etkisi, uygulandığı yüzey veya kütlelerin diğer özelliklerine bağlı olarak değişir. Malzemenin, strüktür öğelerinin kendi içlerindeki proporsiyonlarını doğrudan doğruya etkilediği bir gerçek. Örneğin aynı yükseklikteki düz çatıyı taşıyan taş ayaklarla, tuğla veya ağaç ayaklar arasında açık bir fark aranır. Taştan bir dar sütununa uygulanan ölçülerin bir demir sütuna uygulanması düşünülmez.

Cisimlerin ölçüsü vaziyeti, uzaklığı ve derinliği bazı fizyolojik ve psikolojik etkilere dayanarak değerlendirilir. Cisimlerin ölçüsü bunların retina üzerinde bıraktığı imajın büyüklüğüne, diğer cisimlerle bunlar arasındaki orana ve o cisimler hakkında önceden bildiklerimize dayanarak değerlendirilir. Bu şartların dışında cismin ölçüsü, retina üzerindeki imajın boyu ile birlikte değişir. Bu değişimde cismin diğer cisimlere oranı da önemlidir (Gürer ve Gül, 2005).

Kurgu; var olamayan, hayali olan olguların bir araya getirilerek duyularla algılanabilecek şekilde ortaya çıkması olarak tanımlanabilir. Kavut'a göre kurgusal mekân ise; hayali olan, buldukları zaman diliminde tasarımsal olarak aktarılmayan kavramların bir araya gelerek oluşturdukları mekân türüdür (Kavut, 2019).

Kurgusal mekânlar çeşitli şekillerde sınıflandırılmaktadır. Sinema alanında incelendiğinde Yalçın'a göre en dikkat çekenler korku, fantezi ve bilimkurgu olarak belirtilmiş ve bu üç alt türün kurgusal mekânın oluşabilmesi açısından yeterli ayrıntıyı buldurmasını ise yol gösterici olabilmektedir. (Yalçın, 2017: 6). Kurgusal mekân tasarlanırken kurgunun dayanağı olan eserlerden alınan bilgiler mekânın şekillenmesini yönetir ve bir yol haritası olarak çalışır. Bu doğrultuda ilerlendiğinde kurgu eserde geçen olay, olayın geçtiği yer, olayın geçtiği zaman ve eserde betimlenen karakterler tasarım faktörleri olarak ele alınır. Belirtilen bu faktörlere göre ilk olarak; eserde geçen olay mekânın şekillenmesine ne tür ihtiyaçların olacağını belirterek yön verir. Mekânın işlevinin belirtmenin yanı sıra kullanılması gereken mobilya ve objeler de bu doğrultuda belirlenir. Yer kavramında ise hikâyenin geçtiği yerin ister gerçekte var olan ya da hayali bir bölge olması oranının var olan coğrafyası ve kültürü bakımından etki etmektedir. Bir diğer faktör olan zaman kavramında bu hikâyenin dönemi, etkilenebileceği akımların ve dönem teknolojisinin tasarımlara etkisi görülmektedir. Karakter kavramı ise; hikâyedeki kişilerin kişilikleri, alışkanlıkları ve hangi türe ait olduklarını sebebiyle vücut yapıları olarak ele alınmaktadır. (Karaduman, 2021: 38-43). Ronen' e göre de literatürde olayların, karakterlerin ve objelerin alanlarını ve sınırlarını tanımlayan mekân aynı zamanda hikâye, zaman ve ideoloji kavramları ile kurgusal mekânı oluşturur. (Ronen ,1986: 421)

## **AMAÇ**

Çalışma, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı 3. Sınıf öğrencilerinin Mobilya Tasarım Stüdyosu dersi kapsamında kavramsal yaklaşımdan başlayarak bir konsept geliştirme ve tasarım fikrini çizim ve model ile temsilini gerçekleştirmek üzerine kurulan ders izlencesi takip edilerek, belirli bir bağlam ve profilin ihtiyaçlarına yönelik ortaya konulan mobilyanın tasarım kriterlerini saptamayı amaçlamaktadır. Bu anlamda, çalışmanın amacına uygun olarak, öğrencilere verilen 5 farklı kurgu türündeki animasyon filminden seçtikleri bir sahne için mobilya tasarımları istenmiştir. Filmlere dair ana tema/ akımın yansıtıldığı sahnelere ait konsept çıkarımları ile kurgusal mekânda mobilya tasarım kriterlerinin öğrenci çalışmalarında ne denli etkili olduğunun anket uygulaması ile ortaya konması amaçlanmaktadır.

## KAPSAM

Mobilya tasarım sürecinde öğrencilerin projelerini oluşturma, geliştirme, sunma ve sonuçlandırma aşamalarını içeren stüdyo dersine dair dersin hazırlık aşamaları, ders izlencesinin oluşturulması ve dersin kavramsal çerçevesinin kurulması, stüdyo pratikleri ile dersin yürütülüş biçimi bu çalışmanın kapsamını oluşturmaktadır. Dolayısıyla, ders bağlamında mobilya tasarımı öğrencilere sunulan 5 farklı kurgu filmi dahilinde ele alınmıştır. Ayrıca, çalışma kapsamında, literatürde yer alan kaynaklar çerçevesinde belirlenen tasarım faktörleri bu çalışmanın kapsamına dahil olmakla beraber çalışmanın esas konusunu oluşturmaktadır.

## YÖNTEM

Ders kapsamında farklı akım ve türde 5 film seçilmiştir. Öğrencilerin kurgusal mekân ile ilgili çalışabilmeleri için kurgu türünde; 1972 ile 2017 yılları arasında yayınlanmış, Imdb puanı 7 ve üzeri olan, dünyanın önde gelen yapım şirketlerinden Walt Disney Studios, Warner Bros., Pixar Animation Studios ve Studio Ghibli yapımı popüler eserlerden Aladdin, Coco, Ölü Gelin, Wall-e, Yürüyen Şato olmak üzere 5 farklı animasyon filmi seçilmiştir.

Kurgusal filmlere yönelik aşağıda yer alan tabloda olduğu gibi özet bir analiz yapılmıştır. Buna göre, ders başlangıcında öğrencilerden filmleri izlemeleri ve daha sonrasında bir film seçerek analiz etmeleri beklenmiştir. Öğrencilerden seçtikleri filmler içerisinde bir sahne-mekân için film karakterine ve konseptine uygun kendilerinin belirleyecekleri fonksiyonda bir mobilya tasarımları istenmiştir. Ders süresince, bire bir kritik şeklinde ilerlenmiş ve öğrencilerin seçtikleri kurgu mekâna dair film konseptinden yararlanarak tasarıma kavramsal bir yaklaşım oluşturmaları beklenmiştir. Öğrencinin kavramsal yaklaşımlarının filmdeki tema, karakter, zaman, olay ve yer ile ilişkisi sorgulanarak mobilyanın işlev, biçim, oran orantı, fonksiyonellik ve sağlamlık kriterleri bağlamında çizim model-maket ve mekâna yerleştirme yaparak tasarım temsilleri jüri tarafından değerlendirilmiştir. Nihai tasarımların malzeme seçimi, strüktür ve detay çözüm süreçleri de ders kapsamında ele alınmıştır.

Film	Olay	Yer/kültür	Karakter	Zaman	Kurgu Çeşidi
Aladdin	Aşk Hikayesi/ Arkadaşlık Fantastik	Arap kenti Agrahab/Mistik Doğu Kültürü	Prens Ahmad / Prensen Jasmine -	Oryantalizm	Fantastik Kurgu
Coco	Ölümler Günü/ yolculuk ve kendini bulma/ Aile bağları	Meksika	Miguel- neşeli,maceraperest	Meksika duvar sanatı (1920- günümüz)	Fantastik Kurgu
Ölü Gelin	Ölümler Diyarı / Evlilik	İngiltere	Victor / Emily- Bohem	Victorian	Fantastik Kurgu & Korku Kurgu
Wall e	Tüketim toplumu eleştirisi Dünyanın çöp yığınının dönüşmesi sonrası yeniden hayat yaratma	Uzay/ Uydu Kent	Wall-e / naif, neşeli, azimli,	Futurizm	Bilim Kurgu
Yürüyen Şato	Korkmadan kendin olabilmek, sevilmemek uğruna bile olsa olduğun	Uzak Doğu	Howl- karamsar Sophie- nafi ve iyimser	Steampunk (Yarı fantastik bilim kurgu	Fantastik Kurgu

kişiyile yüzleşip onu dünyaya açabilmek			alt türü)	
---	--	--	-----------	--

Tablo.2 Filmlere Dair Kurgusal Mekân Kriterleri

## BULGULAR

Anket uygulaması kurgusal mekân özelliklerine ve mobilya tasarım kriterlerini içeren iki ayrı bölümden oluşmaktadır. Anket uygulamasının amacı, verilen filmlere dair konseptlerin öğrencinin yaratıcı tasarım süreci dâhilinde öğrenci tasarım yaklaşımını düşünsel, teorik ve uygulama anlamında tasarım pratiklerini nasıl etkilediğini saptamaktır.

Bu anlamda öğrencilere; “Mobilya Tasarımında seçtiğiniz filme dair kurgusal mekânın ‘...’ özelliğine tasarımınızda ne kadar dikkat ettiniz/ tasarımınız kurgusal mekânın .... özelliğini ne kadar yansıtıyor?” formatında kurgusal mekana dair yer, zaman, olay, karakter özellikleri ile; “ Kurgusal film sahnesi için oluşturduğunuz mobilya tasarımınızı, tasarım kriteri olan ‘.....’ ne kadar etkiledi?” formatında mobilya tasarım kriterleri olarak Malzeme, Biçim, Ölçü-Oran, Renk, Ergonomiklik, Statü Estetik özelliklerine dair çıkarımda bulunmak amaçlanmıştır. Anket uygulaması sonucunda, kurgusal mekâna dair bilgilerin bir tasarım girdisi olarak mobilya tasarım sürecine dahil olduğu anlaşılmıştır. Mobilya tasarım düşüncesinin gerçekleşmesinde ise, mobilya tasarım kriterlerinin yüksek oranda dikkate alındığı ve tasarımı etkilediği gözlemlenmektedir. (Tablo.3)

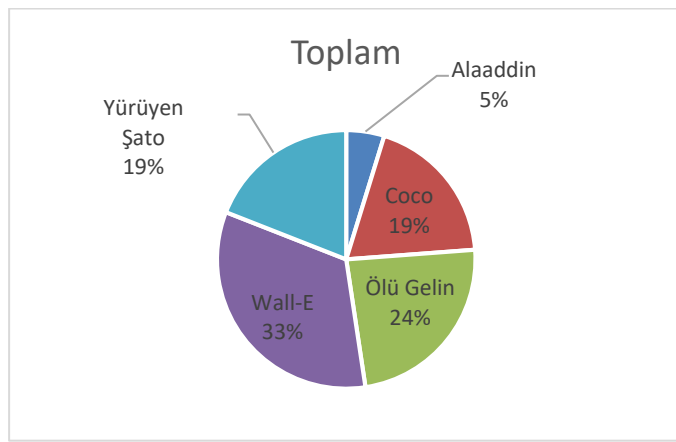
ANKET SORULARI	ANKET PUANI	YÜZDE
Mobilya Tasarımında seçtiğiniz filme dair kurgusal mekânın 'Yer'(filmde konunun geçtiği yer) özelliğine tasarımınızda ne kadar dikkat ettiniz/ tasarımınız kurgusal mekânın Yer özelliğini ne kadar yansıtıyor?	4.80	96
Mobilya Tasarımında seçtiğiniz filme dair kurgusal mekânın 'Zaman' (filmde konunun geçtiği zaman dilimi) uyumuna/özelliğine tasarımınızda ne kadar dikkat ettiniz/ tasarımınız kurgusal mekânın Zaman özelliğini ne kadar yansıtıyor?	4.86	97
Mobilya Tasarımında seçtiğiniz filme dair kurgusal mekânın 'Olay' (film boyunca yaşanan olaylar) uyumuna/özelliğine tasarımınızda ne kadar dikkat ettiniz/ tasarımınız kurgusal mekânın Olay özelliğini ne kadar yansıtıyor?	4.48	90
Mobilya Tasarımında seçtiğiniz filme dair kurgusal mekânın 'Karakter' (filmdeki karakterler, kahramanlar) uyumuna/özelliğine tasarımınızda ne kadar dikkat ettiniz/ tasarımınız kurgusal mekânın Karakter özelliğini ne kadar yansıtıyor?	4.57	91
Kurgusal film sahnesi için oluşturduğunuz mobilya tasarımınızı, tasarım kriteri olan 'Malzeme' ne kadar etkiledi?	4.71	94
Kurgusal film sahnesi için oluşturduğunuz mobilya tasarımınızı, tasarım kriteri olan 'Biçim' ne kadar etkiledi?	4.81	96
Kurgusal film sahnesi için oluşturduğunuz mobilya tasarımınızı, tasarım kriteri olan 'Ölçü-Oran' ne kadar etkiledi?	4.57	91
Kurgusal film sahnesi için oluşturduğunuz mobilya tasarımınızı, tasarım kriteri olan 'Renk' ne kadar etkiledi?	4.90	98

Kurgusal film sahnesi için oluşturduğunuz mobilya tasarımınızı, tasarım kriteri olan 'ergonomiklik' ne kadar etkiledi?	4.52	90
Kurgusal film sahnesi için oluşturduğunuz mobilya tasarımınızı, tasarım kriteri olan 'statü-estetik' ne kadar etkiledi?	4.71	94

Tablo.3 Anket Soruları ve Öğrenci cevapları

Anket uygulaması sonucunda, mobilya tasarım kriterlerinden Renk ve Biçim en yüksek oranda öğrenciler tarafından tasarımlarını etkileyen etmen olarak belirlenmiştir. Öte yandan, filmlere dair kurgusal mekanların zaman ve yer kriteri tasarımlarını etkileyen en yüksek ikinci ve üçüncü faktör olmuştur.

Anket analizlerine dair, aşağıdaki grafikten anlaşılacağı gibi öğrenciler arasında en çok tercih edilen kurgu filmi Wall-E iken, ardından Ölü Gelin ve Yürüyen Şato ile Coco filmi gelmektedir. Aladdin filmi ise ankete katılan sadece 1 öğrenci tarafından seçilmiştir. (Şekil.1)



Şekil.1 Film seçimlerinin oransal değerlendirilmesi











Anket cevaplarının analizinde cevapların tekil olarak değerlendirilmesi ile derinlemesine bir analiz yapılabileceği ön görülerek, öğrencinin tasarım algısına dair çıkarımda bulunmak amaçlanmıştır.

Anket sonucu öğrencilerin; tüm kriterlerin tasarım pratiklerini veya kavramsal yaklaşımlarını etkilediği gibi yorumlanabilir. Ancak, tasarım değerlendirmelerinin objektifliğini sağlamak adına ankete katılan öğrencilerin çalışmanın bir önceki kısmında bahsedildiği gibi öğrenci projelerinin analiz edilmesi adına film kategorileri ve seçilen sahneler ile öğrencilerin yarattığı konsept bilgisi ve mobilya tasarım görselleri ile sahne yerleştirmeleri kıyaslanarak analiz edilmiştir.

#### Seçilen Öğrenci Çalışmalarının Derinlemesine Analizi ve Değerlendirilmesi

Mobilya tasarım dersi, her tasarım disiplinine ait süreçte olduğu gibi yaratıcı tasarım pratiklerini içermektedir. Bu anlamda, ders diğer stüdyo eğitim ve öğrenme sürecini kapsayan tasarım dersleri çerçevesinden ayrı tutulmamalıdır. Nitekim, Mobilya Tasarım dersi Antalya Bilim Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü tarafından diğer İç Mekân Tasarım Stüdyoları ile aynı yönerge ve uygulama esaslarına sahip bir tasarım stüdyosu olarak nitelendirilmekte ve benzer bir süreç izlenerek yürütülmektedir. Bu nedenle, özellikle öğrencilerin mobilya tasarım projelerinin anket analizlerinin ötesinde derinlemesine incelenmesi aşamasında, jüri değerlendirme notlarına da yer verilmiştir. Ortaya çıkan tasarımlar seçilen film ekseninde oluşturulan kavramsal yaklaşımın temsiliyetini, form, malzeme, strüktür ve fonksiyon anlamında eleştirel bir şekilde ele almıştır.

1 numaralı öğrenci çalışmasında (Tablo.4) mobilya tasarımına dair, Ölü Gelin filminin etkileri, biçim-formda izlenebilirken; belirlenen malzeme ve renk ile seçilen film sahnesinin atmosferine uyum sağlanmıştır. Öğrencinin bu çalışma için anket yanıtlarında, kurgusal mekân özellikleri ile mobilya tasarım kriterlerinin etkili olduğu yüksek puanlaması ile anlaşılmaktadır. Ayrıca, stüdyo final jürisi proje değerlendirmelerinde de jüri üyeleri benzer bir görüş bildirmiştir.

Film	Sahne Yerleşimi	Mobilya türü	Konsept	3B Görsel
1 Ölü Gelin		askılık ve aydınlatma	iskelet	
2 Howl'un Yürüyen Şatosu		kitaplık ve sehpa	sihirli dümen	
3 Wall-E		Güneşlenme Ünitesi	futuristik kuş	
4 Alaaddin		sandık ve ayna	içinde farklı	
5 Coco		yağlı boya standı ve eskiz depolama (kitaplık tarzı)	organik modülleri te	

Tablo.4 Seçilen filmlere dair öğrenci sunumları

2 numaralı öğrenci çalışmasında, tasarım konsepti olarak belirlenen büyülü obje yaklaşımının eserin ana temalarından olan büyülü bir dünya varlığından çıkarılmıştır. Mobilya tasarım kriterleri açısından incelendiğinde, özellikle renk, biçim ve ölçü ve oran açısından mekân ile bir uyumun olduğu, bu doğrultuda ise öğrencinin anket sonuçları ile örtüşme görülmüştür. Kurgusal mekân açısından, hikâyenin geçtiği yer ve zamanı yansıtması ve bunun dışında ele alınan odanın içinde bulunduğu büyülü gemiye atıf yapılması sebebiyle tasarım bağlamında jüri tarafından başarılı bulunmuştur. Ancak fonksiyon açısından mobilyanın kullanımı hakkında elde edilen bilgi yetersizdir.

3 numaralı çalışmada, öğrencinin Wall-e film sahnesi için belirlediği mobilya türü güneşlenme ünitesi işlevine bağlı olarak oldukça uygun bulunmuştur. Futuristik bir formu benimseyen çalışmada, mobilyanın özellikle filmin eleştirdiği bireysel olma dış dünya gerçeklerinden kopma durumuna, içe dönük ve bireysel bir birim olarak kullanım özelliği dolayısıyla da uyum sağladığı görülmektedir. Ek olarak mobilyanın, jüri tarafından geliştirilebilir potansiyelleri arasında mobil olma hali göz önüne alındığında filmin ana temasını yansıttığı düşünülmektedir. 4 numaralı Alaaddin filminden alınan örnekte öğrencinin seçtiği konsept doğrultusunda

mobilyalar iç hazneleri olan ve dışarıdan daha sade görünüp içeriden ise daha ihtişamlı olması isteği ile oluşturulmuştur. Konseptin yansıtılması eserin geçtiği yer ve dönemi baskın olarak ele alıp özellikle mobilya içlerinde kullanılan yansımali renkler ve kesik yüzeyler ile şaşırtmalı olarak kurgulanmıştır. Öğrencinin tüm sorulara en yüksek puan olan 5 vermesi, konsept doğrultusunda mobilya ele alınırken karakterlerin görünüşlerinin gerçeklikten uzak olması öncülüğünde tüm faktörlerden yararlandığı görülmüştür. Jüri de tüm faktörlerin ele alınması ile dönemi ve hikâyeyi yansıtması açısından çalışmayı başarılı bulmuştur.

Seçilen son öğrenci çalışmasında ise belirlenen konsept her iki mobilyada da form açısından görülmektedir. Hikâyedeki gerek karakter özellikleri gerek de grafiksel anlatımında yoğunlukla daha akışkan ve eğrisel öğeleri barındırması öğrencinin tasarımına ışık tutmuştur. Aynı zamanda, öğrencinin kaygısının formu işlevi kuvvetlendirecek doğrultuda oluşturması mobilyanın filmde görülen karakter, yer ve olay ile örtüşmesini sağlamıştır.

## **SONUÇ**

Mimari mekân ögesi olan mobilya, hareketli ya da sabit olarak mekânın bir parçası haline dönüşür. Mekân ve kullanıcı arasındaki ilişkiyi kurar ve mekân içindeki aktivitelerin gerçekleşmesinde aracılık eder. Mekânın boyutlarına, fiziksel özelliklerine uygun mobilya tasarımı mekân karakteristiğini yansıtmada da önemli bir role sahiptir. Bu anlamda, mobilya tasarım sürecinde mobilya ait olacağı mekândan ve kullanıcılarından bağımsız düşünülemez. Mobilya tasarımında etkili olan malzeme seçimi, biçim-form, ölçü- oran, işlevsellik, ergonomiklik gibi tasarım kriterleri mobilyanın kullanım amacı, bulunduğu yere ait olma durumu ile ilişkilidir. Ayrıca, mobilyaların statü ve estetik değeri mekânsal algının odaklandığı ve aktarıldığı tasarım ögesi olarak oldukça önemlidir.

Sonuç olarak öğrencilerin, kendi tasarım ürünlerini yaratırken kurgusal mekânın özellikleri ve mobilya tasarım kriterlerini yüksek oranda dikkate aldığı saptanmıştır. Ancak, örnek öğrenci projelerinin derinlemesine incelenmesi aşamasında öğrencilerin tasarım sürecinin fikir oluşturma aşamasında belirtilen kriterleri yüksek oranda dikkate almalarına karşın, genel anlamda kurgusal mekânın sağlamaya açık olduğu beklenmedik ve yenilikçi olma kaygılarını yeterince yansıtamamışlardır. Özellikle kurgusal karakterlerin antropometrik ölçüleri göz önüne alınmadan tasarımlar yapılmıştır. Bunun yanı sıra seçilen malzemelerin çeşitliliğini ve mobilya formlarının arketipten çıkamadığı sonucu gözlemlenmiştir.

## **KAYNAKÇA**

Doruk B., (1973). Mimari Tasarıma Giriş Programı Üzerine Bir Araştırma. Doçentlik Tezi. İstanbul Teknik Üniversitesi, Mimarlık Fakültesi, İstanbul.

Engin, D.,(2011). Günümüz Mobilya Tasarımının Zaman İçinde Değişen İnsan Gereksinimleri Işığında İncelenmesi. Yüksek Lisans Tezi. Haliç Üniversitesi İç Mimarlık, İstanbul.

Gerçek, M., (2014). Bilim Kurgu Sineması, Gelecek ve Mobilya, Yüksek Lisans Tezi. Karadeniz teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.

Gürer, L., Gürer, G., (2004). Temel Tasarım. Birsen Yayınevi, İstanbul.

Karaduman, B.,(2021). Fantastik Edebiyattan Uyarlanan Sinema Filmlerindeki Kurgusal Mekanların Benzerlik Açısından Karşılaştırmalı Analizi. Yayımlanmış Doktora Tezi. Mimar

Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Kavut, E.,(2019). Technological Effects In Fictional Spaces; Computer Games And Cinema Case. *International Journal of Advanced Research and Review*, 4 (4): ss. 63–71.

Kurtoğlu A., Evcı F., (1988). Mobilya Tasarımı. *İstanbul Üniversitesi Orman Fakültesi Dergisi* (38):4, ss.49-62 İstanbul.

Onur, S., (2000). Mobilya biçimlenişine etki eden faktörler ve tasarımcı kullanıcı faktörü üzerine bir yöntem önerisi. Yayımlanmış Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.

Özel,Y., Ürük, Z.F., (2021). Mobilya-Biçim-Tercih, *European Journal of Science and Technology*, 23, ss. 589-600.

Ronen, R.,(1986), Space in Fiction. *Poetics Today* , *Poetics of Fiction* 7 (3): ss.421-438.

Yalçın, Ç.,(2017). 1980 Sonrası Bilim Kurgu Filmlerinin Kurgusal Mekân Üzerinden Örneklerle Analizi. Yayımlanmış Doktora Tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.